

Pelatihan Pembuatan google formulir untuk kuesioner layanan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II

Shinta Puspasari, Rendra Gustriansyah, Ahmad Sanmorin, Dwi Asa Verano, Krisna, Aditya

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

³Program Studi Teknik Inforamtika, Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

Penulis korespondensi : Shinta Puspasari

E-mail : shinta@uigm.ac.id

Diterima: 01 Mei 2025 | Disetujui: 30 Mei 2025 | Online: 31 Mei 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (SMBII) Palembang dalam bentuk program pelatihan pembuatan Google Formulir (Gform) untuk instrumen kuesioner layanan museum. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan staf administrasi museum dalam memanfaatkan aplikasi Gform sebagai alat bantu dalam menyusun dan menyebarkan kuesioner, khususnya yang berkaitan dengan evaluasi layanan seperti pelaksanaan seminar dan kegiatan edukatif lainnya. Kegiatan ini diikuti oleh empat orang staf museum dan dilakukan melalui metode pemaparan materi serta praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 100% peserta mampu membuat dan mengelola Gform secara mandiri untuk keperluan museum dan pengetahuan mereka meningkat setelah mengikuti pelatihan. Setelah kegiatan pelatihan diharapkan museum dapat meningkatkan kualitas layanan dengan melakukan evaluaasi berdasarkan umpan balik dari pengunjung dengan memanfaatkan instrument kuesioner berbasis Google form.

Kata kunci: pelatihan; google form; kuesioner; museum.

Abstract

This community service program was carried out at the Sultan Mahmud Badaruddin II Museum (SMBII) Palembang as a training program for creating Google Forms (Gform) for museum service questionnaire instruments. The purpose of this activity is to improve the knowledge and skills of museum administration staff in utilizing the Gform application as a tool in compiling and distributing questionnaires, especially those related to evaluation services such as conducting seminars and other educational activities. This activity was attended by four museum staff and was carried out through the method of presenting material and direct practice. The results of the activity showed that participants were able to create and manage independent Google Forms for museum needs and their knowledge increased by 100% after participating in the training. After the training activity, it is hoped that the museum can improve the quality of service by conducting evaluations based on feedback from visitors by utilizing Google form-based questionnaire instruments.

Keywords: training; google form; questionnaire; museum.

PENDAHULUAN

Peran museum sebagai lembaga pelestarian warisan budaya semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan layanan edukatif (Putri, 2024) dan rekreatif (Aziz, Prasetyo, Riza, & Andayani, 2023). Dalam menjalankan fungsinya, museum dituntut untuk memberikan pelayanan publik yang prima, termasuk dalam menyelenggarakan kegiatan seperti

seminar, workshop, dan pameran (Puspasari & Dhamayanti, 2022). Untuk memastikan bahwa layanan yang diberikan telah sesuai dengan harapan pengunjung, maka evaluasi berbasis data sangat diperlukan (Puspasari, Rahmansyah, et al., 2023). Salah satu metode evaluasi yang umum digunakan adalah kuesioner.

Kuesioner merupakan instrumen penting dalam pengumpulan data, terutama untuk memperoleh umpan balik dari pengguna layanan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab (Nursalam & Djaha, 2023). Instrumen ini memiliki keunggulan dalam efisiensi waktu dan kemudahan penyebaran, terutama bila dikombinasikan dengan teknologi digital. Dalam konteks digitalisasi, Gform merupakan salah satu platform yang banyak digunakan dalam pembuatan kuesioner daring. Gform adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat formulir elektronik dengan berbagai jenis pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga skala penilaian. Keunggulan Gform terletak pada kemudahan penggunaannya, kemampuan untuk mengumpulkan data secara real-time, serta integrasinya dengan Google Sheets untuk analisis data lebih lanjut.

Namun, pemanfaatan teknologi seperti Gform memerlukan pemahaman dan keterampilan dasar dalam mengoperasikannya. Di beberapa institusi budaya seperti museum, keterbatasan sumber daya manusia dalam hal literasi digital masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan penggunaan Gform menjadi penting sebagai upaya penguatan kapasitas staf dalam melakukan pengumpulan data secara modern, cepat, dan efektif. Kegiatan pelatihan serupa telah banyak dilakukan sebagai bagian dari pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan organisasi museum, seperti pelatihan Gform untuk media pembelajaran dan assesment pada guru (Anjarwati, 2021; Paramitha, Jamil, Sophia, & Hidayati, 2024), evaluasi pembelajaran siswa (Samal, Dukalang, Saud, & ..., 2021), dan serta perangkat desa di Purwokerto yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan (Ikhsan, Alifian, & Astri, 2022). Keberhasilan kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Gform memiliki dampak positif terhadap peningkatan kapasitas digital di berbagai sektor, sehingga pelatihan serupa di Museum Sultan Mahmud diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kinerja layanan dan kegiatan edukatif di lingkungan museum dengan memanfaatkan teknologi digital (Puspasari, Gustriansyah, & Sanmorino, 2024) yang teruji efektifitasnya untuk aplikasi museum (Puspasari, Ermatita, & Zulkardi, 2022; Puspasari & Marnisah, 2019).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab tantangan pengembangan museum (Puspasari & Siradjuddin, 2025) melalui pelatihan pembuatan Gform kepada staf administrasi Museum SMBII. Dengan pelatihan ini, diharapkan peserta mampu membuat dan memanfaatkan Gform sebagai instrumen untuk mendukung peningkatan kualitas layanan museum secara berkelanjutan. Peningkatan layanan diharapkan dapat berdampak pada peningkatan kinerja organisasi museum SMBII dalam menjalankan tugas dan fungsi edukasi dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital (Puspasari, Ermatita, & Zulkardi, 2023).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berorientasi pada peningkatan keterampilan praktis peserta. Pelatihan efektif meningkatkan kompetensi sumber daya manusia di Museum (Yuwono et al., 2022). Pelatihan dilaksanakan secara bertahap dalam empat tahapan utama, yaitu: (1) persiapan, (2) pemaparan materi, (3) praktik langsung, dan (4) evaluasi kegiatan. Penjelasan rinci untuk setiap tahapan adalah sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMBII untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta pelatihan disusun jadwal kegiatan untuk kelancaran kegiatan. Berdasarkan hasil komunikasi, diketahui bahwa para staf administrasi belum familiar dengan penggunaan Gform untuk keperluan survei atau pengumpulan data. Oleh karena itu, tim menyiapkan

materi pelatihan yang kontekstual dan aplikatif, meliputi: pengenalan Google Formulir, jenis-jenis pertanyaan dalam kuesioner, teknik menyusun kuesioner yang efektif, serta cara membagikan dan mengelola hasil kuesioner. Selain itu, tim juga menyiapkan template kuesioner sebagai contoh awal, serta media presentasi untuk mendukung proses pelatihan.

Tahap Pemaparan Materi

Pemaparan materi dilakukan secara interaktif dengan menggunakan media presentasi dan demonstrasi langsung melalui layar proyektor. Materi yang disampaikan mencakup: (a) pengenalan Gform dan fitur-fiturnya, (b) contoh penggunaan Gform dalam konteks museum, seperti survei kepuasan peserta seminar, dan (c) dasar-dasar penyusunan kuesioner yang baik dan benar. Sesi ini bersifat terbuka, di mana peserta didorong untuk aktif bertanya dan berdiskusi mengenai kesulitan atau kebutuhan mereka dalam membuat formulir digital.

Tahap Praktik Langsung

Pada tahap ini, peserta mempraktikkan secara langsung pembuatan Gform berdasarkan materi yang telah disampaikan. Dengan menggunakan laptop masing-masing, peserta diarahkan membuat satu kuesioner evaluasi kegiatan seminar museum. Langkah-langkahnya dimulai dari membuat form baru, memilih tipe pertanyaan (pilihan ganda, isian singkat, skala likert, dll), menyesuaikan tampilan, hingga mengatur distribusi dan pengumpulan data. Peserta didampingi secara intensif oleh tim fasilitator yang siap membantu jika terdapat kendala teknis. Di akhir sesi praktik, peserta melakukan simulasi pengisian kuesioner dan memberikan masukan terhadap form yang telah dibuat oleh rekan lainnya.

Tahap Evaluasi Kegiatan

Sebagai bagian dari penilaian efektivitas pelatihan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi pelatihan yang juga dibuat menggunakan Google Form. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta meningkat setelah mengikuti pelatihan (Setianingsih, Hidayat, & Prakoso, 2023). Pertanyaan dalam evaluasi mencakup: tingkat pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan, kejelasan materi, metode penyampaian, relevansi topik, serta kepuasan peserta terhadap kegiatan secara keseluruhan. Hasil dari evaluasi dapat digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan dalam pelaksanaan pelatihan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan Gform untuk staf administrasi Museum Sultan Mahmud dilaksanakan dengan sukses pada 9 Desember 2024 dan memperoleh respons yang sangat positif dari para peserta. Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat formulir kuesioner menggunakan aplikasi Google Form. Kegiatan dibuka langsung oleh Nyimas Ulfa Aryeni, S.S, M.Si, selaku Staf Pamong Budaya Ahli Muda Dinas Kebudayaan yang memberikan sambutan atas pelaksanaan pelatihan (Gambar 1). Pelatihan berlangsung lancar dengan berbantuan perangkat laptop dan koneksi internet untuk praktek bagi peserta membuat kuesioner dengan aplikasi Google form.

Penyampaian Materi Pelatihan

Pengantar materi pembuatan instrumen kuesioner diberikan oleh Dr.Shinta Puspasari, S.Si., M.Kom dengan materi yang telah disiapkan oleh Tim pelaksana (Gambar 2). Kegiatan dilanjutkan dengan materi praktek pembuatan kuesioner layanan pelaksanaan seminar di museum SMBII. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta memiliki pengetahuan yang cukup minim mengenai Google Form, baik dalam hal fungsionalitas maupun aplikasinya dalam pembuatan kuesioner. Peserta diberikan penjelasan tentang konsep instrumen kuesioner yang efektif untuk pengumpulan data terutama untuk mendapatkan umpan balik dari pengunjung museum.



Gambar 1. Sambutan Mitra PkM



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Tim Pelaksana

Pelatihan Pembuatan Kuesioner Layanan Museum

Setelah materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung oleh peserta dalam membuat kuesioner layanan museum menggunakan aplikasi Google form. Pada sesi praktik, peserta berhasil membuat kuesioner untuk menilai kepuasan peserta seminar yang dilaksanakan di museum SMBII. Mereka tidak hanya membuat formulir yang teknis, tetapi juga belajar bagaimana menyusun pertanyaan yang relevan dan efektif untuk menggali informasi yang diperlukan. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan dalam bentuk gambar maupun teks yang sesuai dengan kebutuhan pengumpulan data. Peserta menunjukkan pemahaman yang baik dalam hal jenis pertanyaan yang sesuai dengan tujuan kuesioner, seperti pertanyaan pilihan ganda untuk data demografis dan pertanyaan skala Likert untuk menilai tingkat kepuasan. Hasilnya, peserta dapat membuat formulir yang siap digunakan dalam kegiatan museum sehari-hari, misalnya kuesioner layanan umpan balik pengunjung museum tentang koleksi yang berhasil dibuat oleh peserta (Gambar 3).

Setelah melalui pemaparan materi dan praktik langsung, peserta berhasil memahami langkah-langkah dasar dalam menggunakan Google Form. Mereka kini mampu membuat formulir dari awal, memilih tipe pertanyaan yang sesuai, dan mengelola hasil pengumpulan data dengan baik. Penggunaan Gform yang sebelumnya dianggap sulit oleh beberapa peserta kini dapat dilakukan dengan percaya diri.

peninggalan kerajaan sriwijaya
 latihan pengetahuan tentang peninggalan kerajaan sriwijaya
 sriwijaya.ac.id | sriwijaya.ac.id

* Menunggu pertanyaan yang wajib diisi

Email *

☐ Kirimkan sriwijaya.ac.id sebagai email yang disertakan dengan respons saya

tahukah anda lokasi kota kuno ini di temukan *

Jawaban Anda

berapa kepala ukir di batu tersebut *

Jawaban Anda

tahukah anda museum sultan mahmud badarudin II dibangun *

☐ 1985
☐ 1966
☐ 1829
☐ 1998

Kirim

Kembalikan Formulir

Google Formulir

Gambar 3. Kuesioner hasil kegiatan pelatihan dibuat oleh peserta

Evaluasi Hasil Kegiatan Pelatihan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektifitas kegiatan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan peserta dalam membuat kuesioner dengan aplikasi Google form. Peserta diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi yang juga dibuat menggunakan Google Form. Berdasarkan hasil evaluasi, 100% peserta menyatakan bahwa mereka merasa setuju bahwa pengetahuan mereka bertambah setelah mengikuti pelatihan. Peserta juga menyatakan setuju bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami dan meyakini bahwa peserta dapat membuat formulir secara mandiri untuk aplikasi layanan museum. Beberapa peserta memberikan saran untuk menambah materi pelatihan desain Canva yang akan menjadi bahan pertimbangan untuk pelatihan di masa mendatang.

Peserta memberikan tanggapan positif terhadap metode pelatihan yang dilakukan.. Peserta merasa lebih mudah mengikuti materi karena mereka langsung dapat mempraktikkan apa yang diajarkan. Metode pelatihan terbukti efektif, karena memungkinkan peserta untuk mengatasi langsung masalah yang mereka temui selama pembuatan kuesioner, dengan bantuan pelaksana pelatihan yang sigap memberikan pengetahuan dan pendampingan selama pelatihan. Secara keseluruhan, pelatihan efektif mencapai tujuan untuk meningkatkan keterampilan staf administrasi Museum Sultan Mahmud dalam menggunakan Gform sebagai alat untuk pengumpulan data lewat instrumen kuesioner. Keberhasilan ini membuka peluang untuk pelatihan lebih lanjut terkait analisis data hasil kuesioner dan pemanfaatan teknologi digital lainnya dalam mendukung pengelolaan museum SMBII.

Tantangan Pelaksanaan Pelatihan

Meskipun pelatihan berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat keras yang digunakan oleh peserta. Beberapa peserta mengalami kesulitan teknis pada awal pelatihan, terutama terkait dengan akses internet yang kurang stabil dan perangkat yang tidak memadai untuk mengakses Gform secara optimal karena keterbatasan perangkat laptop yang tidak sebanding dengan jumlah peserta serta tidak adanya fasilitas proyektor di ruangan pelatihan memerlukan kesiapan peralatan dari Tim pelaksana lebih baik kegiatan selanjutnya sehingga peserta dapat mendapatkan informasi lebih baik. Hal ini menunjukkan perlunya kesiapan infrastruktur digital yang memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan berbasis teknologi.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan Gform untuk staf administrasi Museum Sultan Mahmud berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat kuesioner digital yang efektif. Peserta mampu membuat formulir yang sesuai untuk pengumpulan data, seperti kuesioner evaluasi kegiatan, dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi Gform untuk mendukung berbagai kegiatan di museum. Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan respons yang sangat positif, dengan peserta merasa materi yang disampaikan relevan dan bermanfaat bagi pekerjaan mereka. Meskipun ada beberapa tantangan terkait keterbatasan perangkat dan koneksi internet, pelatihan tetap berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk pelatihan selanjutnya, disarankan agar infrastruktur teknologi di museum diperbaiki, dengan memastikan perangkat yang digunakan memiliki spesifikasi yang memadai dan akses internet yang stabil. Selain itu, perlu dilakukan penyusunan materi pelatihan yang lebih mendalam, terutama mengenai analisis data hasil kuesioner menggunakan Google Sheets. Pelatihan berkelanjutan dan pendampingan pasca-pelatihan juga sangat dianjurkan agar peserta dapat mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul dalam penerapan Gform secara mandiri. Dengan memperluas pemanfaatan Gform untuk berbagai layanan museum dan terus meningkatkan kapasitas staf, museum dapat lebih optimal dalam mengelola data pengunjung dan meningkatkan kualitas layanan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih terutama ditujukan kepada Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Palembang selaku pengelola Museum Sultan Mahmud Badaruddin II dan kepada Yayasan Indo Global Mandiri serta pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjarwati, R. (2021). *PELATIHAN PEMANFAATAN GOOGLE FORM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN ASESMEN PADA GURU RA AL-IHSAN*. (September), 929–939.
- Aziz, M. F. A., Prasetyo, Y., Riza, M. D., & Andayani, E. A. (2023). Pengalaman Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Sidoarjo Dalam Upaya Melestarikan Warisan Budaya Di Museum Mpu Tantular. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 202–209. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v1i2.2933>
- Ikhsan, A. N., Alifian, R. S., & Astri, D. N. (2022). Pelatihan Penggunaan Google Form Dan Google Drive Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Administrasi Di Desa Karangnangka. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10069>
- Nursalam, N., & Djaha, A. S. A. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuesioner Penelitian Bagi Mahasiswa Prodi Administrasi Negara Fisip Universitas Nusa Cendana. *Jdistira*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.58794/jdt.v3i1.433>
- Paramitha, D. S., Jamil, N., Sophia, N., & Hidayati, N. (2024). *Menguasai Google Forms : Pelatihan Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama di Banjarmasin*. 8(3), 571–576.
- Puspasari, S., & Dhamayanti. (2022). Sosialisasi Eksistensi Museum dr.AK.Gani di Pameran Bersama Museum Se-Sumsel untuk Peningkatan Kunjungan Eduwisata. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 745–750. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1972>
- Puspasari, S., Ermatita, E., & Zulkardi, Z. (2023). Sensitivity Analysis of the New Model of Museum Education Performance Index with Machine Learning-Based Digital Technology Usage Parameters. *2023 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Informations System (ICIMCIS)*, 561–565. <https://doi.org/10.1109/ICIMCIS60089.2023.10349041>
- Puspasari, S., Ermatita, & Zulkardi. (2022). Machine Learning for Exhibition Recommendation in a Museum's Virtual Tour Application. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13(4), 404–412. <https://doi.org/https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0130448>
- Puspasari, S., Gustriansyah, R., & Sanmorino, A. (2024). Pendampingan Pemanfaatan Mikroskop Digital dalam Konservasi Kain Songket Koleksi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(2), 625–632.

- Puspasari, S., & Marnisah, L. (2019). Implementasi E-Museum Dr. Ak. Gani Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(2), 120–130. <https://doi.org/10.36982/jam.v3i2.827>
- Puspasari, S., Rahmansyah, Halim, B., Ananta, F., Pranata, R., & Ghaly, A. (2023). Peningkatan Potensi Eduwisata Museum MayJen. TNI (Purn) dr.AK.Gani Lewat Revitalisasi Bebrasis Inovasi TIK. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol, 6*, 3472–3479.
- Puspasari, S., & Siradjuddin, I. A. (2025). A Review of AI and IoT Implementation in a Museum ' s Ecosystem: Benefits , Challenges , and a Novel Conceptual Model. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 16(2), 701–708.
- Putri, M. K. (2024). *Parenting Goes to Museum : Kegiatan Edukasi di Museum untuk Anak dan Orang Tua Parenting Goes to Museum : Educational Activity in Museum for Children and Parents*. 8(4), 729–738.
- Samal, A. L., Dukulang, K., Saud, I. W., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Google Form Sebagai Alternatif Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MAN Model Manado. ... *Inovatif, Edukatif & ...*, 3, 5–10.
- Setianingsih, L. E., Hidayat, A. W., & Prakoso, A. D. (2023). Workshop Pembuatan Kuesioner dalam Upaya Peningkatan Mutu Pelayanan Berbasis Kepuasan Pasien di Klinik ABM. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1899–1905. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5588>
- Yuwono, A. A., Murti, B. D., Nuraeni, A., Saptaningsih, N., Rusjayanti, A., & Hapsari, P. W. (2022). Peningkatan Kompetensi SDM Museum Keris Nusantara (MKN) dalam Pembuatan Konten Narasi Digital Benda Koleksi Museum. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1582. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6416>